

## **Cátedra: PRODUCCIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS I.**

**Profesorado:** de Educación Secundaria en Ciencias de la Administración.

**Curso:** Tercero.

**Carga Horaria:** 2 horas semanales.

**Profesor:** Norberto Fabián Barreiro.

**Período Lectivo:** 2025.

### **Fundamentación**

Esta unidad curricular de formato taller, cobra relevancia a partir de que sus producciones enriquezcan las estrategias y prácticas educativas, trabajando en estrecha relación con el Taller de Práctica Docente III y considerando las distintas realidades áulicas, institucionales y contextuales.

Las nuevas formas de abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje, le otorga al estudiante un rol activo y prioriza el aprendizaje significativo, esto requiere tanto repensar estrategias pedagógicas como redefinir el sentido de los medios y recursos didácticos.

Desde esta unidad curricular los recursos didácticos son entendidos como aquellos medios que docentes y/o estudiantes elaboran, seleccionan o utilizan para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. No son solo medios materiales sino también conceptuales, que se utilizan con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje, atender a la diversidad y potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Es imposible en los tiempos que corren dejar de considerar el valioso aporte que las TIC hacen al campo educativo, pues facilitan la transmisión de saberes complejos, habilitan nuevos canales y vías de comunicación, a la vez que permiten sortear las limitaciones de espacio, tiempo, personalidad, privacidad y la interacción presencial, facilitando el acceso a las fuentes de conocimiento, al material didáctico o investigativo resultando mucho más sencillo y atractivo el transmitir y construir colaborativamente ideas, conceptos, proyectos, visiones y reforzar la conciencia en todos los actores del proceso educativo.

Al involucrar a todos los sujetos en el diseño y construcción de los recursos didácticos, se constituye una vía idónea para elevar la calidad educativa, dado que favorece los procesos del aprender y del enseñar, estimula los sentidos para acceder de manera dinámica a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Esta unidad tiene la finalidad de promover un constante aprender haciendo, relacionando aspectos teóricos, prácticos y metodológicos y combina lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional para mejorar la sociabilidad, la creatividad y propiciar la formación docente desde lo científico, lo tecnológico y lo social. Articula con todas las unidades curriculares de la Formación Específica, de la Formación General, y en especial con el Taller de la Práctica Docente III y del Taller Integrador.

### **Problemática del Campo**

Las tecnologías de los medios, dentro de las cuales se encuentra englobada la informática, están incidiendo cada vez más en el mundo educativo. Esto se traduce en sustanciales beneficios que repercuten positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, al requerirse de un estilo de enseñanza diferente, se establece paralelamente la necesidad de formar en el profesorado competencias para utilizar software y hardware informáticos, así como para desarrollar en ellos aptitudes en el uso didáctico de todos estos medios.

Las instituciones formadoras de docentes deben adquirir el compromiso de orientar a los catedráticos y a los futuros docentes para aprovechar al máximo el potencial que nos presentan estos avances a través de la creación de un ambiente de aprendizaje de calidad que implique el uso de la tecnología informática como un recurso incorporado de manera transversal. Si continuamos enseñando aplicaciones de uso general sin vincularlas de esta manera con las asignaturas corremos el riesgo de desperdiciar tiempo y recursos, así como causar tedio en aquellos estudiantes que han adquirido estos conocimientos en ámbitos extraescolares de manera no formal.

### **Propósitos de la Materia**

- Promover acciones para el ingreso, permanencia y retención en los primeros años.
- Favorecer las tecnologías que intervienen en la comunicación y su aplicación en el ámbito educativo.
- Promover el uso de la informática educativa como parte de los contenidos transversales.
- Brindar nuevos recursos multimediales para la didáctica del nivel de desempeño.
- Proponer estrategias de trabajo interdisciplinario y en equipos para el diseño de proyectos educativos que incluyan las T.I.C.
- Facilitar innovaciones curriculares en su nivel, área, modalidad u orientación con T.I.C.

## **PROGRAMA DE EXAMEN**

### **PRODUCCIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS I**

#### **Unidad I**

#### **La Computadora como Recurso Educativo**

Recursos didácticos como medios materiales y conceptuales para estimular el aprendizaje. Caracterización de los recursos didácticos. Clasificación de los recursos didácticos, según el soporte: interactivos, materiales impresos, audiovisuales, informáticos, según la intención comunicativa, según su fuente de obtención y según los procesos del aprender y enseñar. Criterios para la selección de medios y recursos en función de los objetivos, las posibilidades, las individualidades de los sujetos y las características del contexto.

Diversidad de formatos para la construcción de recursos didácticos que enriquezcan las prácticas áulicas

La pregunta como recurso que moviliza la investigación, la creatividad y profundiza los aprendizajes de múltiples saberes. La actividad ludocreativa como vía de aprendizajes de nuevos conocimientos creación y recreación de cuentos, comics, juegos de mesa, juego de roles, para estimular el abordaje de contenidos específicos

Las producciones Multimodales y Multimediales. Material audiovisual, presentaciones con diapositivas, fotomontajes, videos, bitácoras digitales, weblogs, actividades guiadas, webquests, construcción de mapas conceptuales orientados a temáticas disciplinares del campo específico e integrando una mirada multidimensional y particular de los conocimientos en las prácticas de clase.

Utilización de software, aplicativos y juegos de simulación para la toma de decisiones en los abordajes áulicos

Tecnología de y en la educación. E-learnig. Búsqueda de información, navegadores, investigación sobre portales de la especialidad. WebCT. Gestión de aulas virtuales. Software de trabajo colaborativo.

Aplicativos que permitan analizar variables, representar y realizar simulaciones interactivas con diversidad de elementos y factores vinculados por ejemplo a situaciones de diseño de planillas de cálculo para cuentas corrientes, clientes, proveedores, stock y flujo de efectivo entre otras, gráficas para representar distintos aspectos de análisis de los Estados Contables, indicadores y otros relacionados con los contenidos a abordar en las prácticas de clase.

Los juegos de simulación como recursos digitales. Los sistemas interactivos otorgan a los estudiantes un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje. Simuladores de inversión.

Tecnologías de la Información y Comunicación, Sociedad de la Información.

T.I.C. y Educación, concepto y tendencias actuales. Ventajas y desventajas de la Inserción de las T.I.C. en el ámbito educativo. Desde la perspectiva del: a) aprendizaje; b) alumno; c) docente; d) centro educativo.

Práctica: Discusión.

Procesador de Texto Microsoft Word: Características y Funciones Principales.

Práctica: El procesador de texto como recurso educativo. Elaboración de planes de clases. Exámenes. Implementación de una clase utilizando el procesador de texto.

Planilla de Cálculo Microsoft Excel: Características y Funciones Principales.

Práctica: La hoja de cálculo como recurso educativo. Elaboración de planes de clases. Exámenes. Implementación de una clase utilizando el procesador de texto.

Programa de Presentación de Multimedia Microsoft Power Point: Características y Funciones Principales.

Práctica: Uso del Power Point para la creación de una unidad didáctica.

## Unidad II

### Internet como Recurso Educativo

Software y Sitios Web Educativos. Análisis y Evaluación de un software y/o un Sitio Web Educativo.

Práctica: Central de Simulación. Utilización de Software contable.

Creación y colocación de material educativo. Introducción al modelo Webquest.

Práctica: Diseño, implementación de una Guía Didáctica.

Internet: Potencial del Internet como recurso educativo. Software para navegación: Internet Explorer - Características y Funciones Principales.

Recursos y Herramientas de Internet.

Buscadores, Correo Electrónico, Listas y foros de discusión, Chat, Comunidades Virtuales.

Práctica: Creación de Comunidades Virtuales, Listas de Distribución.

## Bibliografía

- Del Torto, Daniel. **"Tecnologías Aplicadas a la Educación"**. Buenos Aires. 2012.
- Bononi; Hugo. **"Herramientas de Internet"**. Buenos Aires. 2012.
- Manual OFFICE.
- Internet.

## Metodología de la Cursada

El desarrollo de la cátedra se basará en la interacción de los alumnos con el docente. Se les pedirá a los alumnos que como ejercitación resuelvan las actividades teóricas y prácticas que se le propondrán a medida que avanza el cursado, de forma que cuenten con la práctica y el material necesario para afrontar con éxito los Trabajos Prácticos, los exámenes parciales, que lo habilitan para el examen final.

Los alumnos consultarán todas las dudas con los docentes y remitirán los trabajos realizados para que sean corregidos y devueltos con los comentarios del caso.

### Actividades Complementarias

Dentro del marco de la Unidad Curricular, se desarrollarán distintas actividades:

- Invitación a personas para charlas con los estudiantes, dentro del Instituto, sobre temas relacionados con el Programa.
- Asistencia a diferentes eventos con los estudiantes, en la misma ciudad u otra localidad de la provincia de Santa Fe o cualquier otra provincia de la República Argentina; donde se traten temas relacionados con el Programa.
- Realización de Viajes Educativos con los estudiantes, dentro del territorio provincial y nacional.

El objetivo de estas Actividades Educativas, consiste en realizar o recibir visitas de relevancia en la preparación específica, en particular, y cultural, en general, de los futuros Profesores de Educación Secundaria en Ciencias de la Administración. En un contexto dinámico como el que vivimos, resulta necesario acercarse a los estudiantes a entidades que desarrollan procesos vitales para la vida del país (tanto en aspectos productivos, culturales, sociales, financieros, legales, etc.). Este acercamiento con la realidad complementa la formación teórico-práctica adquirida en las aulas, y permite asumir valores de compromiso, participación y responsabilidad.

### Metodología de Evaluación

- **CURSADO:** El Taller sólo admitirá el cursado regular presencial.
- **PARA APROBAR LOS/AS ALUMNOS/AS DEBERÁN:**
  - Cumplimentar con el 75 % de asistencia a las clases áulicas en el I.E.S. Nº 7.
  - Aprobar el 100 % de las instancias de evaluación con calificación mínima de 6 (seis).
    - Trabajos Prácticos Individuales.** Con exposición oral y/o escrita, según lo defina el Docente. En las fechas indicadas por el Docente. El/la alumno/a tendrá derecho a dos recuperatorios de los trabajos prácticos no aprobados.
    - Trabajo Práctico Integrador Individual.** Con exposición oral y/o escrita, en las últimas semanas del Ciclo Lectivo, luego de la aprobación total de los Trabajos Prácticos Individuales anteriores.

El/la alumno/a tendrá siempre derecho a dos recuperatorios en cada instancia de evaluación.

- **EXAMEN FINAL:**

El/la alumno/a que no haya aprobado podrá presentarse hasta dos turnos consecutivos inmediatos a la finalización de la cursada. El Trabajo Práctico Integrador Individual no podrá ser el mismo no aprobado en el Ciclo Lectivo. Quedando a criterio del Docente que características tendrá el nuevo Trabajo Práctico Integrador Individual a presentar y defender.